



Sorts d'air et de foudre du magicien

Cape volante	Pied ailé	Liens aériens	Barrière de vent	Effet mouche
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Le magicien peut voler s'il possède une cape	Grâce au vent, le magicien voit sa vitesse de course triplée	La cible de ce sort est ficelée comme un saucisson, le vent étant seul responsable de cet état. Les liens ne sont pas assez précis pour pendre ou étrangler (Ce sort n'affecte que les créatures de taille à peu près humaine)	Le mage crée une mince armure de vent autour de lui pour diminuer l'impact des coups	Ce sort permet à la cible de coller au mur à la façon d'une mouche
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	2 temps	1 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1 heure	2 rounds	1D4 + 1 temps	1 combat	2 rounds
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Le mage	Le mage	1 créature dans un rayon de 10 mètres	Le mage	1 créature dans un rayon de 20 mètres
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
Aucun	Aucun	Aucun	Augmente la classe d'armure du mage de 1D4+1	Aucun
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Aucun	Aucun	Annule le sort	Aucun	Aucun
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par jour	2 fois par semaine	3 fois par jour